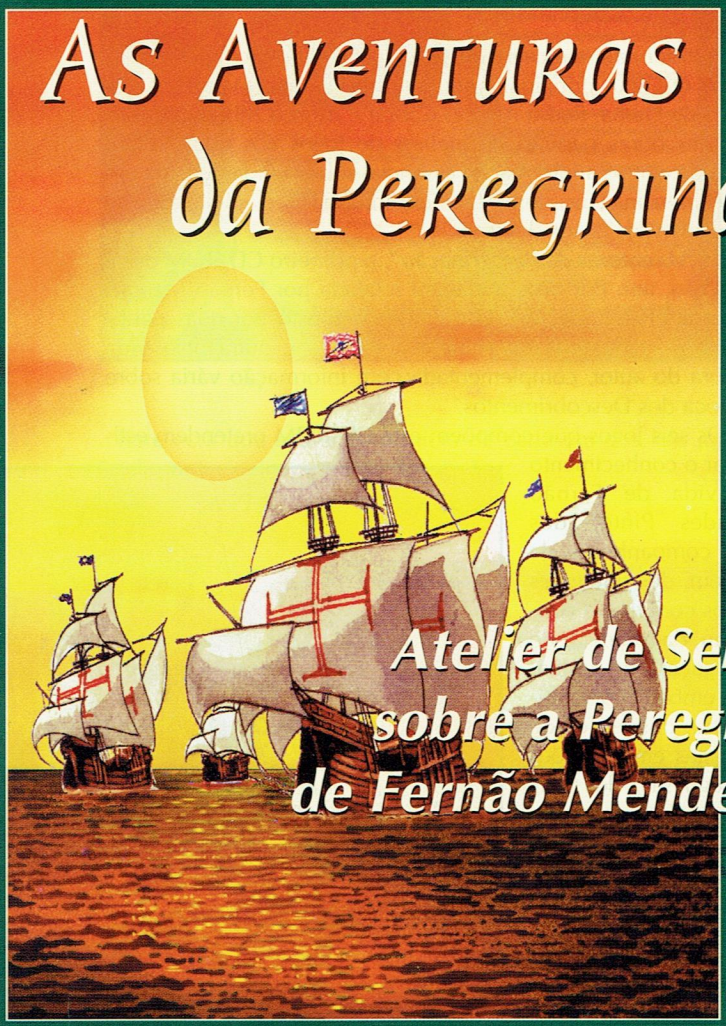
FORUM MULTIMEDIA

APRESENTA

Uma Aventura Multimédia no Tempo dos Descobrimentos

CD-ROM
PC

As Aventuras da Peregrinação



Atelier de Seis Jogos sobre a Peregrinação de Fernão Mendes Pinto

GRUPO FORUM

"Aventuras da Peregrinação"

A comemoração dos Descobrimentos Portugueses constitui uma oportunidade única de releitura do passado e da presença portuguesa no Mundo.

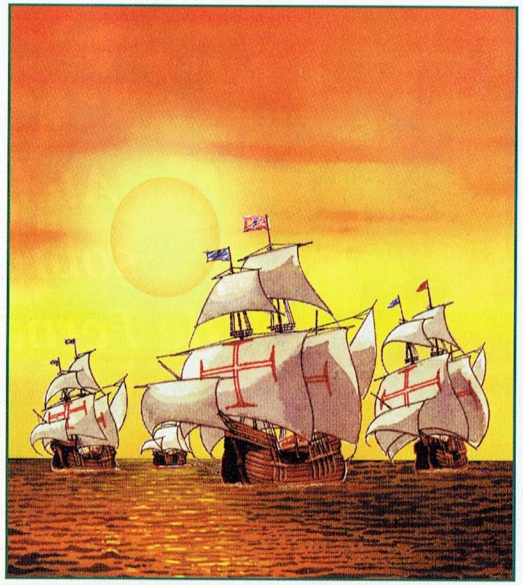
Ao olhar esta realidade, o Grupo FORUM estabeleceu como objectivo a produção de uma colecção em CD-ROM que torne ainda mais presente a memória dos Descobrimentos Portugueses.

Partindo do conceito de jogo, esta colecção apresentará a vida dos seus principais protagonistas: Fernão Mendes Pinto, Vasco da Gama, Pedro Álvares Cabral e Afonso Albuquerque.

Estas obras partirão de ateliers de jogos aos quais estará anexada não só a informação essencial sobre a vida de cada um destes personagens, como também informações adicionais que enquadrem os factos descritos.

As ***"Aventuras da Peregrinação"***, o primeiro CD-ROM desta colecção, tem por base a viagem relatada por Fernão Mendes Pinto na "Peregrinação". Este CD é composto por duas partes distintas, sendo uma constituída pelo Jogo e outra pela Vida e Obra do autor, complementada com informação vária sobre a época dos Descobrimentos.

Os seis jogos que compõem este CD-ROM pretendem estimular o conhecimento da vida de Fernão Mendes Pinto, dos seus companheiros de viagem, dos diferentes povos com quem contactou, das técnicas de navegação de então, das embarcações utilizadas, dos estilos de vida nas embarcações portuguesas, dos percursos e locais de paragem... Para "navegar" com êxito, os jogadores vão ter que integrar estes conhecimentos e decidir em cada momento a melhor opção a tomar.



Interface Geral do Jogo

Neste ecrã que aparece no início de cada um dos seis jogos, estão disponíveis um conjunto de funções:

Jogar - clicar para jogar

Mapa - possibilidade de visualizar o mapa correspondente ao jogo

Carregar - abrir um jogo gravado previamente

Gravar - gravar um jogo no momento escolhido

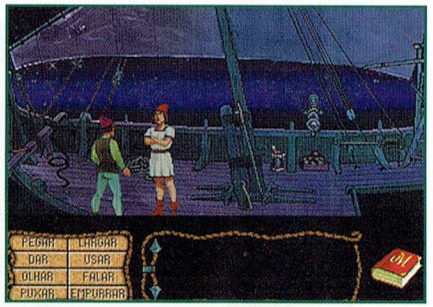
Capítulo da Peregrinação - capítulo da obra correspondente ao jogo

Menu Principal - acesso ao ecrã principal onde se pode optar pelo "Jogo" ou pela "Obra e o seu Tempo"

• *Tecla Esc* - possibilidade de saltar para a fase seguinte.

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Viagem de Malaca para o Reino de Pão



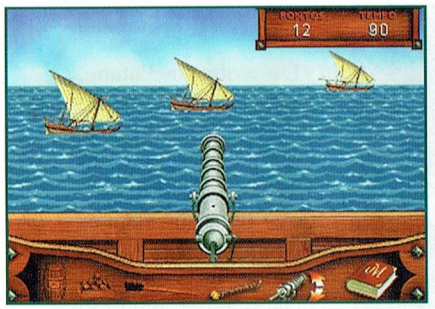
Estando ao serviço do capitão de Malaca, Pêro de Faria, Fernão Mendes Pinto é encarregue por aquele a ir ao Reino de Pão entregar 50 mil cruzados a um seu feitor, Tomé Lobo e levar uma carta e um presente ao rei de Patane. É-lhe disponibilizada uma lanchara (pequena embarcação preparada para navegar em águas pouco profundas), na qual leva a bordo um pequeno canhão. Durante a noite, perto da ilha de Pulo Timão, depara com uns náufragos que tem de salvar, contra a opinião da sua tripulação, a fim de poder avançar na viagem e cumprir a sua missão.

• Assumindo o jogador o papel de Fernão Mendes Pinto, tem de executar uma série de acções e conjugar objectos (assinalados quando se passa em cima o cursor), alguns numa ordem pré-definida, que se encontram no cenário ou no inventário. Para isso dispõe de um conjunto de funções na zona inferior do ecrã. O jogo não tem limite de tempo, terminando quando o jogador conseguir trazer para bordo os náufragos.

Interactividade

- **Funções:** Pegar, Largar, Dar, Olhar, Falar, Puxar, Empurrar, Usar
  - Accionar funções: clicar na função e no objecto(s) ou personagem.
    Exemplo: pegar (função) / caixa (objecto)
  - Teclas de função: (**P**)egar, (**L**)argar, (**D**)ar, (**O**)lhar, (**F**)alar, Pu(**x**)ar, (**E**)mpurrar, (**U**)sar
- **Inventário:** aqui ficam alojados os objectos recolhidos (zona inferior do ecrã)
- **Livro:** este ícone permite voltar ao menu principal ou recomeçar o jogo

Recuperar a fazenda perdida



Fernão Mendes Pinto chegou são e salvo da sua viagem de Malaca ao reino de Pão. Depois de ter entregue a Tomé Lobo os 50 mil cruzados, o rei de Pão foi morto por um homem muito rico, tendo o reino sido saqueado. O nosso herói e o feitor, ficaram despojados de toda a sua fazenda, tendo-se recolhido à lancha e partido para Patane. Aí, tendo contado o que se passara, foram levados à presença do rei que, perante a afronta dirigida ao capitão de Malaca, Pêro de Faria, concedeu-lhes a possibilidade de tentar recuperar o que tinham perdido.

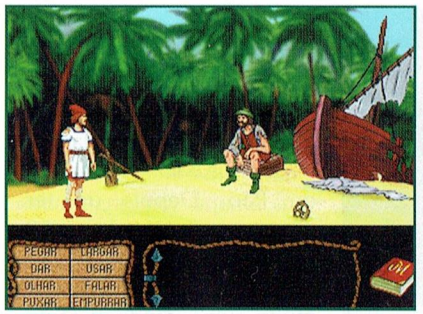
• O jogador, estando na sua lanchara, tem de abater o maior número de barcos que lhe aparecem num tempo limite de 200 segundos e somar um total de 20 pontos. A arma de combate é um canhão que tem de ser carregado e orientado segundo o alvo a atingir. A pontuação varia entre 1 e 4, dependendo da localização do alvo a abater (os que estão mais perto valem 1, os que estão mais longe valem 4 pontos).

Interactividade

- **Carregar o canhão:** clicando nos ícones correspondentes pólvora, balas, escova, morrão)
  ou teclas F1, F2, F3, F4
- **Accionar o canhão**: clicar com o cursor (morrão) no canhão
- **Inclinação do canhão**: clicar com o cursor nas setas situadas junto ao ícone do canhão
  ou teclas ↑↓

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Ilha dos Ladrões



De volta a Patane, Fernão Mendes Pinto conhece António de Faria com quem irá viver muitas aventuras. Numa das suas viagens são assaltados pelo Coja Acém, um terrível corsário, e perdem tudo o que tinham. Foram então em busca daqueles que tudo lhes tinham tirado, tendo partido para a ilha de Ainão à procura de notícias do Coja Acém. No entanto, mais uma vez foram perseguidos pela desventura. Um enorme temporal fê-los naufragar e os que sobreviveram foram dar à enseada da Ilha dos Ladrões. Andaram por aquelas praias e matos durante dias na esperança de que algum barco passasse e os salvasse para poderem prosseguir o seu objectivo: capturar o Coja Acém.

• *O jogador assume aqui, o papel de Fernão Mendes Pinto. Terá de executar uma série de acções e conjugar objectos, alguns com ordem pré-definida, que se encontram no cenário ou no inventário. Para isso dispõe de um conjunto de funções na zona inferior do ecrã. O jogo não tem limite de tempo, terminando quando o jogador conseguir realizar todas as acções de forma a conseguir sair da ilha.*

Interactividade

•**Funções**: Pegar, Largar, Dar, Olhar, Falar, Puxar, Empurrar, Usar

•Accionar funções: clicar na função e no objecto(s) ou personagem.
Exemplo: pegar (função) / pedra (objecto)

•Teclas de função: (**P**)egar, (**L**)argar, (**D**)ar, (**O**)lhar, (**F**)alar, Pu(**x**)ar, (**E**)mpurrar, (**U**)sa

•**Inventário**: aqui ficam alojados os objectos recolhidos (zona inferior do ecrã)

•**Livro**: este ícone permite voltar ao menu principal ou recomeçar o jogo

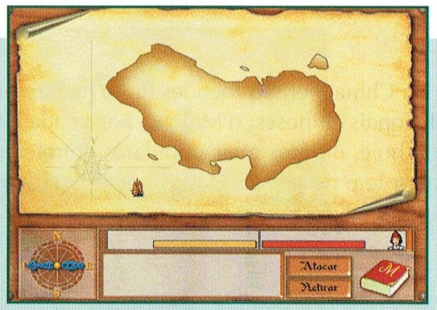
Em busca do Coja Acém

Ao conseguir sair da Ilha dos Ladrões, Fernão Mendes Pinto e os seus companheiros foram em busca do Coja Acém rumando até Liampó. No caminho encontraram quem os informasse que o corsário se encontrava algures perto de Lailó. O momento porque tanto ansiavam parecia estar próximo...

• *Neste jogo, Fernão Mendes Pinto tem de encontrar, e vencer, a embarcação do corsário Coja Acém. Uma batalha naval, onde o jogador terá de enfrentar outros barcos conjugando elementos como o vento, número de homens e a posição do barco.*

Interactividade

•Clicando com o cursor no mapa, pode direccionar o barco para norte, sul, este, oeste.



•Quando se encontra um barco inimigo aparece uma mensagem indicando o número de homens que contém. O jogador tem de optar por atacar ou retirar

•Se optar por atacar tem de ter em conta:
•o vento (ícone do lado inferior esquerdo do ecrã)
•o canhão (só dispara quando carregado)
•disparar o canhão (carregando na barra de espaço)
•direccionar o barco (← →)
•abordagem (sempre que dois barcos se tocam)

•**Livro**: este ícone permite voltar ao menu principal ou recomeçar o jogo

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Majong

Na China, Fernão Mendes Pinto terá aprendido um dos jogos tradicionais chineses: o Majong. Nesta adaptação daquele que é, ainda hoje, um dos mais populares entretenimentos na China, o jogador tem de seleccionar as peças iguais que se encontram no tabuleiro até ficar sem nenhuma peça.

Interactividade

- Depois de identificar peças iguais, clicar em cada uma
- ? - existem apenas 5 hipóteses de ajuda em cada tabuleiro. Pode seleccionar a ajuda sem escolha prévia de nenhuma peça ou pode seleccionar uma determinada peça, pedindo ajuda para encontrar o seu par.
- Pedir novo tabuleiro ou recomeçar o actual
- Voltar à jogada anterior

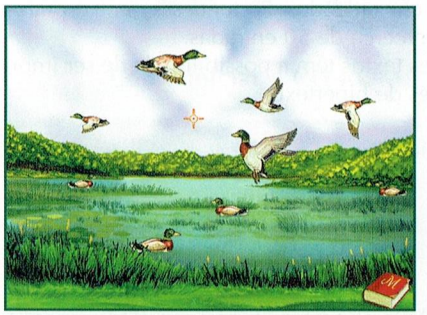
(Ícones no canto superior do écran)

- **Livro**: este ícone permite voltar ao menu principal ou recomeçar o jogo

Introdução da espingarda no Japão

Fernão Mendes Pinto terá sido um dos primeiros cristãos a visitar o Japão. A chegada à ilha de Tanegshima (Tanixumá) é um dos momentos mais importantes da "Peregrinação". O seu relato, relaciona este acontecimento com a introdução da espingarda no Japão, recriada neste jogo.

• *Num dos seus momentos de lazer, Fernão Mendes Pinto e Diogo Zeimoto são surpreendidos a caçar patos por um príncipe japonês. Para melhor o impressionar, o nosso herói deverá caçar 30 patos, tendo disponíveis 50 balas.*



Interactividade

- Atirar - clicar no rato apontando a mira (atenção que a mira não está parada)
- Na zona inferior do ecrã consta a quantidade de balas que o jogador tem disponíveis e o número de patos capturados
- **Livro**: este ícone permite voltar ao menu principal ou recomeçar o jogo

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

A Obra e o seu Tempo

Nesta parte do CD - ROM é possível aceder à informação sobre a vida e a obra de Fernão Mendes Pinto. Aqui pode encontrar-se uma Biografia e Cronologia das suas viagens, um Mapa onde estão assinalados os principais locais por onde passou e ainda, duas versões da "Peregrinação", uma integral e outra resumida. No item "Portugueses no Oriente", encontrará informação sobre grandes temáticas dos Descobrimentos, que abordam a Missionação Portuguesa no Oriente, o Oceano Índico aquando da chegada dos Portugueses, entre outros. Consta ainda um Glossário com cerca de 50 entradas.

Todos estes textos têm a possibilidade de ser impressos e estão ligados entre si através de hipertexto.

Interactividade

- **Navegação**: Para além das ligações aos vários itens, em cada momento pode ter uma visão global de todas as entradas recorrendo ao ícone situado no lado inferior direito do ecrã (rosa dos ventos) e a partir daí aceder a qualquer item.
- **Imprimir textos**: basta clicar no ícone de impressão.
- **Pesquisar em texto**: todos os textos deste CD -ROM encontram-se em versão Word. Para aceder basta ir à Directoria fmp/txt e depois de aberto o documento pode utilizar-se todas as ferramentas disponíveis do Word.

"Peregrinação"
Versão integral

Fernão Mendes Pinto, "Peregrinação" (edição cotejada com a 1ª edição de 1614, leitura actualizada, introdução e notas de Neves Águas), Edições Anotadas, Publicações Europa-América, edição comemorativa do 4º centenário da morte de Fernão Mendes Pinto.

Versão resumida

Fernão Mendes Pinto, "Peregrinação", condensado e adaptado por Teresa Bernardino, Clássicos Juvenis, Série Aventura, Editorial Verbo, 1993.

Requisitos do Sistema

- Windows 95
- Processador 486 DX2 ou superior (recomendado Pentium)
- Leitor de CD-ROM, placa de som e colunas
- 16 Mb de memória RAM
- Placa gráfica com resolução 640x480 pixels ou superior
- 256 cores

Como iniciar o CD-ROM

1.Inserir o CD-ROM Aventuras da Peregrinação no leitor de CD-ROM

2. Executar o programa de instalação SETUP.EXE contido no CD-ROM

Visionamento de vídeo

Este CD-ROM necessita do *video for windows*
que geralmente está instalado nos PC's.
Em caso contrário executar o SETUP.EXE contido na directoria VFW.

Apoios:

Grupo de Trabalho do Ministério da Educação para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses

PORTUGAL TELECOM

Lyon MULTIMÉDIA

CORREIO da manhã

Edição: **ARGUMENTOS, SA.**
Av. Duque de Loulé, 44 - 1050 LISBOA
Tel.: 351.1.313 82 00 fax: 351.1.352 41 17
e-mail: forum.multimedia@forum.pt
http://www.forum.pt

Delegação do Porto
Av. de França - Edifício Capitólio, 33 - 4050 Porto Tel.:
351.2.830 45 65/6/7
fax: 351.2.830 45/64

GRUPO FORUM

Assistência técnica: 351.1.313 82 49